ADVERTISEMENT

en: Dificultad de supervivencia Variable, Niveles, Dificultad de supervivencia 2a - Ambiental, y 8 más

Luces de Bohemia

INICIA SESIÓN PARA EDITAR

Así que... Llegaste aquí. Déjame decirte que has logrado algo que muy poca gente ha hecho (Ni siquiera yo puedo hacerlo).

Ahora bien. Aquí tienes la salida de este tormento de trastiendas. Podrás volver a reunirte con tu querida familia y amigos, hablar de todo lo que pasó durante este tiempo.

Pero toda ocasión de salir de aquí tiene su precio...

Da todo de ti mismo aquí para volver a tu anterior vida.

Dificultad de Supervivencia

Clase: Variable

- **Seguridad variada**
- **No asegurado**
- **Cantidad variada de entidades**

Sumario [ocultar]

1. Descripción
  1.1. En la luz del día
    1.1.1. Descripción
    1.1.2. Entidades
    1.1.3. Colonias y puestos de avanzada
      1.1.3.1. Los perfeccionistas
    1.1.4. Entradas y salidas
      1.1.4.1. Entradas
      1.1.4.2. Salidas
  1.2. La media noche
    1.2.1. Descripción
    1.2.2. Entidades
    1.2.3. Colonias y puestos de avanzada
      1.2.3.1. El gran frente
    1.2.4. Entradas y salidas
      1.2.4.1. Entradas
      1.2.4.2. Salidas
  1.3. Agüero nigromántico
    1.3.1. Descripción
    1.3.2. Entidades
    1.3.3. Colonias y puestos de avanzada
    1.3.4. Entradas y salidas
      1.3.4.1. Entradas
      1.3.4.2. Salidas
  1.4. La fuerza del genio
    1.4.1. Descripción
    1.4.2. Entidades
    1.4.3. Colonias y puestos de avanzada
      1.4.3.1. Los lectores
    1.4.4. Entradas y salidas
      1.4.4.1. Entradas
      1.4.4.2. Salidas
  1.5. Jardín umbrío
    1.5.1. Descripción
    1.5.2. Entidades
    1.5.3. Colonias y puestos de avanzada
    1.5.4. Entradas y salidas
      1.5.4.1. Entradas
      1.5.4.2. Salidas
  1.6. Una tertulia de antaño
    1.6.1. Descripción
    1.6.2. Entidades
    1.6.3. Colonias y puestos de avanzada
      1.6.3.1. Los melancólicos
    1.6.4. Entradas y salidas
      1.6.4.1. Entradas
      1.6.4.2. Salidas
  1.7. El final del ensayo
    1.7.1. Descripción
    1.7.2. Entidades
    1.7.3. Colonias y puestos de avanzada

1.7.4. Entradas y salidas
1.7.4.1. Entradas
1.7.4.2. Salidas
1.8. El yermo de las almas
1.8.1. Descripción
1.8.2. Entidades
1.8.3. Colonias y puestos de avanzada
1.8.4. Entradas y salidas
1.8.4.1. Entradas
1.8.4.2. Salidas
2. Entradas y salidas (Al y del nivel en sí)
2.1. Entradas
2.2. Salidas
3. Consejos

Descripción

"**Luces de Bohemia**" es un nivel enigmático muy difícil de acceder. La primera vez que fue encontrado este nivel fue en octubre de 2022, desde ahí hasta ahora solo han entrado 20 vagabundos (aunque se cree que han entrado más anteriormente).

La descripción estructural de este nivel depende de la zona en la que entres. Para encontrar la salida a las Frontrooms, debes estar 5 días en cada una de las zonas de este nivel. El proceso para elegir la primera zona a la que se entra es completamente aleatorio y anti-intuitivo.

En la luz del día

Dificultad de Supervivencia
Clase 2a - Ambiental

- **Inseguro**
- **Asegurado**
- **Peligro ambiental leve**

Descripción

En la luz del día se trata de un bosque infinitamente extenso lleno de árboles de especie indeterminada. Estos árboles sostienen una o dos luminarias en sus ramas, las cuales iluminan el bosque.

En la luz del día

El suelo es poco fangoso y se ha demostrado que es muy fértil.

Cerca del lugar donde aparece el vagabundo, hay una cabaña de 20 metros cuadrados aproximadamente. En esta cabaña hay:

- Agua de almendras embotellada.
- Dolor líquido (embotellado de la misma manera que el agua de almendras).
- Una mesa de dibujo con un plano del bosque.
- Una chimenea.
- Un mechero.
- Un arma de cuerpo a cuerpo (Una espada, una navaja o una katana).

- Unas latas de 33cl que pueden contener ElectroAgua o agua con plaga de hidrolitis.

El cielo de esta zona está siempre nublado, e incluso hay veces que llueve. Esta lluvia es ácida, así que se recomienda refugiarse de ella en la cabaña.

En esta zona se da un evento, llamado por los vagabundos Osoriasis, el cual consiste en que empieza a haber mucha niebla en la zona. Esta niebla tiene un efecto mental, ya que puede quedar inconsciente a los vagabundos que se expongan a ella. La única manera de salvarse de esta niebla es refugiarse en la cabaña.

En esta zona, cada 5 horas que son en las frontrooms, son aquí 4 horas y 45 minutos. Entonces se recomienda estar aquí pero no mucho tiempo.

Entidades

Pocas veces han habido registros de entidades en esta zona, pero los que han afirmado que hay entidades, han visto clumps y smilers en las zonas más oscuras de la zona.

Colonias y puestos de avanzada

Los perfeccionistas

- Se encuentran refugiados en los árboles más pequeños y con más hojas.
- Son aproximadamente 50 personas.
- Aceptan comerciar y también aceptan miembros
- Ayudan a los vagabundos perdidos en este bosque.

Entradas y salidas

Entradas

- Puedes entrar aquí llegando al centro del laberinto del **Jardín umbrío**.
- También es posible entrar aquí si haces no-clip leyendo un libro de naturaleza en **La fuerza del genio**.

Salidas

- Si exploras los límites del bosque, puedes llegar a **La media noche** y a **Agüero nigromántico**.

La media noche

DIFICULTAD DE SUPERVIVENCIA:

Clase Oasis

》 Terreno Desolado

》 Presencia de Vida Inteligente

》 Entidades Pasivas

Descripción

La media noche es una carretera de longitud desconocida. Cada dos metros de la carretera hay dos postes de luz a los lados. Hay veces que aparece un letrero que dice "Mantente".

Si sales fuera de la carretera, entonces verás un campo desolado, pero te darás cuenta de que es falso, ya que "no tiene colisión contigo". Se recomienda encarecidamente mantenerse en la carretera.

La media noche

En este campo desolado se ve, a lo lejos, a varios seres humanoides indocumentados con túnicas futuristas puestas. Ellos no atacan nunca, incluso si se les grita o insulta.

La temperatura de esta zona llega a los 2 grados bajo cero y puede nevar (como se ve en la imagen).

No es muy fácil encontrar recursos en esta zona, pero se sabe que hay exterminadores de smilers, pastillas masticables y, rara vez, superagua de almendras.

Entidades

Pese a haber sido catalogada esta zona como clase oasis, hay hordas muy grandes de smilers en los sitios más oscuros del nivel (afortunadamente, no hay muchos sitios así).

Aparte, se pueden encontrar facelings andando o conduciendo coches de los años 20. Si estos últimos te ven en la carretera, ellos te ofrecerán subirte al coche. Si aceptas, te llevarán a una salida de la zona, sin hacerte nada de daño.

Colonias y puestos de avanzada

El gran frente

- Más de 50 facelings.
- La gran mayoría tiene coche.
- No son hostiles a menos que se les provoque.
- Aceptan intercambios.
- Pueden llevar a los vagabundos a la salida de esta zona.

Entradas y salidas

Entradas

- Si exploras el bosque de **En la luz del día**, puedes llegar aquí.
- Si hay un agujero en el suelo de **Una tertulia de antaño** y te caes por el, puedes llegar aquí

Salidas

- Si andas (o vas en coche) hasta los límites de la zona, te teletransportarás al **Jardín umbrío** o a **El final del ensayo**.
- Si te caes en el campo sin colisión, irás al vacío.

Agüero nigromántico

Dificultad de Supervivencia

Clase 5

- **Inseguro**
- **No asegurado**
- **Infestación de entidades**

Descripción

Agüero nigromántico es una serie infinita de pasillos oscuros y sombríos.

Estos pasillos están hechos de hormigón. En el suelo hay ciertas luces pequeñas que son lo único que ilumina la zona. El techo está muy desgastado, llegando al punto en el que se abren agujeros. Estos pueden ser muy pequeños o llegar a quedar una parte de la zona sin techo.

Agüero nigromántico

El cielo en este nivel (Lo que hay cuando no hay techo) es completamente negro.

Esta zona tiene una temperatura de 10°C y no hay ningún recurso más allá de pequeños charcos de agua de almendras contaminada con químicos.

En esta zona hay un efecto en el que los pasillos que has dejado atrás cambian de lugar con otros, entonces es imposible cartografiar esta zona.

Entidades

Hay una gran infestación de smilers en esta zona. Casi cualquier sitio en esta zona está hecho para que los smilers puedan estar con vida y hacer peligrosas hordas. También se han encontrado lighters en esta zona.

Colonias y puestos de avanzada

Debido a las propiedades de la zona, no se pueden establecer colonias ni puestos de avanzada

Entradas y salidas

Entradas

- Si exploras los límites del bosque de **En la luz del día**, llegarás aquí.
- Si te caes en un agujero de **El final del ensayo**, **Una tertulia de antaño** y de **La fuerza del genio**, llegarás aquí.

Salidas

- Si consigues atravesar uno de los agujeros del techo de la zona, serás teletransportado a **El final del ensayo** o **La media noche**.

La fuerza del genio

Dificultad de Supervivencia

Clase 1

- **Seguro**
- **Asegurado**
- **Cantidad mínima de entidades**

Descripción

La fuerza del genio es una biblioteca gigantesca con estilo rococó.

El suelo es de hormigón, pero las paredes están hechas de madera (a prueba de incendios).

En las paredes se pueden encontrar muchos libros, entre ellos algunos de las frontrooms. El más frecuente de encontrar es "Luces de Bohemia" de Ramón Valle-Inclán (De ese libro y su frecuencia en esta zona el nombre del nivel).

La fuerza del genio

En cada sala de esta biblioteca se ubican más de 6 mesas, 4 lámparas (normalmente apagadas) y muchas tiras de luces que se encuentran encima de los libros.

El techo es una pintura aleatoria, pero normalmente representa una escena nublada de Dioses o entidades enigmáticas (como Ætinerrabú, Θ, Hubris o El Caballero Rojo) que se están enfrentando o están conversando.

En las mesas se puede encontrar agua de almendras embotellada y jugo de memoria.

El Wi-Fi en esta zona funciona muy bien.

Entidades

Esta zona está casi desprovista de entidades. Hay facelings que se encargan de mantener el orden en la zona. Si quieres sacar algún libro de aquí, pregunta a estos y te dirán que sí sin ningún problema (a menos que dañes el libro).

Colonias y puestos de avanzada

Los lectores

- 40 personas y 5 facelings.
- Aceptan miembros y comercio.
- Pueden ayudar a llegar a la salida de esta zona.

Entradas y salidas

Entradas

- Si llegas al centro del laberinto del **Jardín umbrío**, serás teletransportado aquí.
- Si pasan más de 2 días sin que haya sonado nada en **El final del ensayo**, serás llevado aquí.

Salidas

- Si te caes en un agujero en esta zona, serás llevado al **Agüero nigromántico**.
- Si haces no-clip mientras estás leyendo un libro de naturaleza serás llevado a **En la luz del día**. En cambio, si estás leyendo otro libro y haces no-clip, llegarás a **Una tertulia de antaño**.

Jardín umbrío

Dificultad de Supervivencia

Clase 4a - Ambiental

- **Inseguro**
- **No asegurado**
- **Peligro ambiental severo**

Descripción

Jardín umbrío es un laberinto de hierba de indefinida longitud. Este laberinto es, por las descripciones de los vagabundos, muy enrevesado. Puede tener lugares sin salida, uniones de caminos que aparecen y desaparecen y salas más grandes de lo normal que aparentan ser el centro del laberinto.

Jardín umbrío

En el laberinto se pueden encontrar árboles muy grandes, arbustos y hierba. La hierba puede estar iluminada (por fenómenos desconocidos, aunque es la única fuente de luz en esta zona).

El cielo en esta zona está en un atardecer nublado.

Uno de los mayores peligros es la alta cantidad de CO_2 que hay en la zona. Por los estudios que se han hecho, hay un 10% solamente de oxígeno. Esto sumado a que las paredes del laberinto están hechas de plomo y torio (el plomo ataca el cerebro y el sistema nervioso central y el torio es muy radioactivo), hace que esta zona presente un elevado riesgo ambiental.

En cuanto a recursos, se puede encontrar dolor líquido en el suelo y también agua de almendras y agua de anacardos.

Entidades

Es frecuente encontrar smilers y sabuesos en esta zona. También se han registrado avistamientos de insanos y ladrones de huesos.

Cuanto más en el centro te encuentres del laberinto, menos entidades habrán.

Colonias y puestos de avanzada

No se pueden establecer colonias o puestos de avanzada en esta zona.

Entradas y salidas

Entradas

- Si llegas a los límites de **La media noche**, serás llevado aquí
- Si haces reaccionar más de 5 compuestos en **Una tertulia de antaño**, llegarás aquí.

Salidas

- Si llegas al centro del laberinto, serás teletransportado a **La fuerza del genio** o a **En la luz del día**.

Una tertulia de antaño

DIFICULTAD DE SUPERVIVENCIA:

Clase Anomalía

》 Inseguro

》 Cantidad Mínima de Entidades

》 Presencia Desconocida

Descripción

Una tertulia de antaño es un laboratorio finito, muy mal conservado y oxidado.

El suelo y parte de las paredes y del techo del laboratorio está lleno de moho. La mayoría de objetos en el laboratorio están oxidados y desgastados. Los más frecuentes de encontrar son:

Una tertulia de antaño

- Lavabos. Estos dan agua de anacardo o agua contaminada con la plaga de hidrolitis.
- Microscopios. Estos en su mayoría no funcionan.
- Bisturís. Estos están oxidados y pueden producir tétanos (aún estando vacunado de ello).
- Matraces. Estos normalmente contienen los únicos recursos buenos de esta zona: Agua de almendra, agua de neón y superagua de almendra raramente. Estos matraces se rellenan solos pasadas las 7 horas.
- Mecheros Bunsen.
- Armarios vacíos.

Además, hay unas ventanas que reflejan el exterior, el cual siempre parece ser una tormenta. No se puede acceder al exterior de ninguna manera conocida.

En este nivel hay una cierta sensación de melancolía, provocado por efectos desconocidos. Tanta es la melancolía que algunos vagabundos han decidido quedarse a vivir aquí para siempre.

Entidades

No han habido avistamientos de entidades en esta zona.

Colonias y puestos de avanzada

Los melancólicos

- 20 personas
- Hostiles nada más conocerles, pero si tu no eres hostil con ellos, ellos eventualmente no lo serán.
- No aceptan miembros a menos que estos se lo supliquen muchas veces.

Entradas y salidas

Entradas

- Si haces no-clip mientras lees un libro que no sea de naturaleza en **La fuerza del genio**, serás llevado aquí
- Si abres una puerta oxidada en **El final del ensayo**, serás llevado aquí.

Salidas

- Si haces reaccionar más de 5 compuestos, serás teletransportado al **Jardín umbrío**.
- Si te tiras por un agujero aquí, serás llevado a **La media noche.**

El final del ensayo

Dificultad de Supervivencia

Clase zona de muerte

- **Completamente inseguro**
- **Estrictamente Inhabitable**
- **Infestación masiva de Entidades**

Descripción

El final del ensayo es una cueva de tamaño indeterminado que puede relacionarse en cuanto a forma al estilo brutalista. Esta cueva se caracteriza por tener luminarias en algunas partes y focos en otras, los cuales iluminan la zona.

En esta zona es muy frecuente los terremotos, los cuales pueden partir el suelo o hacer que el techo se desmorone.

El final del ensayo

También se ha afirmado que se escucha cada 18 horas una voz que dice "Ha terminado el ensayo, pueden desocupar las salas". Cuando ocurre eso, las luces de toda la zona se apagan y el nivel se vuelve oscuro (es recomendable llevar una linterna) y más activo sísmicamente. Esto se acaba cuando la misma voz dice "Disculpen las molestias, ha habido un problema en la electricidad y ya está solucionado".

Uno de los problemas de esta zona es que tiene muchos vapores tóxicos que emanan de volcanes muy profundos. Estos vapores aparte de ser tóxicos, también hacen que los vagabundos se vuelvan esquizofrénicos o que tengan comportamientos suicidas.

El Wi-Fi en este nivel puede funcionar, pero es muy difícil encontrar recursos.

Entidades

Cuando se apagan las luces, aparecen hordas de smilers, ladrones de piel, insanos y sabuesos. Es muy difícil sobrevivir a estas hordas, ya que tienen una táctica de rodear vagabundos extremadamente desarrollada.

Por lo demás, no hay otras entidades.

Colonias y puestos de avanzada

No se pueden hacer colonias o puestos de avanzada en esta zona.

Entradas y salidas

Entradas

- Si llegas al límite de **La media noche**, serás llevado aquí.
- Si consigues atravesar uno de los agujeros del techo del **Agüero nigromántico**, llegarás aquí.

Salidas

- Si abres una puerta oxidada en esta zona, llegarás a **Una tertulia de antaño**.
- Si caes por un agujero en esta zona, serás llevado a **Agüero nigromántico**.
- Si pasan más de dos días sin que haya sonado nada en esta zona, serás teletransportado a **La fuerza del genio**.

El yermo de las almas

Dificultad de Supervivencia

Clase 0

- **Seguro**
- **Asegurado**
- **Desprovisto de Entidades Dañinas**

Este es el zénit del nivel.

Lo hiciste para llegar hasta aquí, y te felicito por ello.

Míralo, es tu casa, tu anterior vida.

Están esperando todos dentro para verte. ¿Porqué no vas y les vuelves a ver después de tanto tiempo?

Descripción

El yermo de las almas

El yermo de las almas es un lugar que es personalizado para cada vagabundo, pero se sabe lo que es.

Este lugar es tu anterior vecindario, donde vivías antes de esta tragedia...

El cielo está siempre iluminado de color naranja y hay un bonito anochecer sin nubes. La temperatura es de 20°C (Perfecta, para muchos).

En esta zona, no necesitas estar 5 días para salir de aquí.

Aunque siempre te recordaré, espero que seas feliz allá donde estés.

Entidades

No hay entidades en esta zona.

Colonias y puestos de avanzada

Debido a las propiedades de este nivel, es imposible hacer colonias o puestos de avanzada.

Entradas y salidas

Entradas

- Desde cualquier zona, si has pasado más de 5 días en cada zona, se abrirá un portal

blanco muy brillante cerca de donde estés. Si pasas por ese portal, llegarás aquí.

En imposible entrar aquí desde otros niveles.

Salidas

- Si entras a la réplica de tu casa, habrás entrado a tu casa de la realidad de las frontrooms. ***Y los backrooms habrán sido solamente un mal pensamiento...***

Entradas y salidas (Al y del nivel en sí)

Entradas

- Si te vuelves muy amigo de Rust X (la entidad del nivel -808) y le pides volver a la realidad, el te mandará aquí.
- No-clipear en cualquier nivel tiene una posibilidad menor del 0.002% de llevarte aquí.
- Cuando estás cayendo de un nivel (Por ejemplo en el nivel -40) y piensas muchísimo que vas a ver las luces de bohemia, llegarás a este nivel.

Salidas

- Si estás en cada zona 5 días y sales del **El yermo de las almas**, volverás a las Frontrooms.
- Si mueres en el nivel, hay un 5% de posibilidades de ir a Vuelta a la realidad.

Consejos

Si quieres sobrevivir en este nivel, hay unos cuantos consejos que puedes seguir:

- Lleva una mochila para meter recursos.
- Es preferible llevar recursos de anteriores exploraciones y una linterna (o dos).
- Si es posible, habla con las colonias en el nivel.
- Piensa positivamente. Hay una diferencia enorme de estar en este nivel pensando que no llegarás a nada a pensar en que vas a volver al mundo real.

Mostrar creditosOcultar créditos

CATEGORÍAS

El contenido de la comunidad está disponible bajo CC-BY-SA a menos que se indique lo contrario.

Fandom

EXPLORAR PRODUCTOS

Fandom

Muthead

Futhead

Fanatical

SÍGUENOS

VISTA GENERAL

¿Qué es Fandom?

Acerca de

Empleo

Prensa

Contactar

Términos de uso

Política de privacidad

Mapa del sitio global

Mapa del sitio local

COMUNIDAD

Comunidad Central

Soporte

Ayuda

No vender mi información

PUBLICIDAD

Kit de medios

APPS DE FANDOM

Lleva tu comunidad favorita contigo y no te pierdas de nada.

Download on the App Store

GET IT ON Google Play

Wiki Backrooms es una comunidad FANDOM en TV.

VER SITIO MÓVIL